

**「確かな学力」を身に付けさせる社会科学習の在り方**  
ー学ぶ楽しさを実感できる授業への改善を通してー

菊地明男 石川洋一 小栗英樹

## 1 研究テーマ設定の趣旨

### 1 本校共同研究から

本校では、平成10年度から13年度まで、「生きる力を高める教育課程の編成と実践」をテーマとして研究実践を行ってきた。その中で、学力を「学ぼうとする力(意欲・態度)」「学ぶ力(問題解決の思考・判断力, 問題解決の技能・表現)」「学んだ力(知識・理解・技能)」の三つの力ととらえ、そのうち主として問題解決に必要な資質や能力、つまり「学ぶ力」を高めていくための指導・支援の方法を研究してきた。結果として、総合的な学習の時間で身に付けた様々な学習スキルと、各教科での課題解決型の学習を相互に関連させるカリキュラムの開発と実践により、問題解決能力の育成に成果をあげることができた。一方、各教科で課題解決型の学習が多く取り入れられるようになり、生徒の追究活動の負担が大きいこと、学習過程に新鮮さがなくなり、当初ほど関心・意欲が高まらなくなったこと、追究結果に対する十分な満足感が得られない生徒もいることなどの問題点も指摘された。そのため、「生きる力」を高めるという基本方針は踏襲しながら、その上で各教科が本来持っている学習の楽しさを実感できるような授業を実践していくことにより、問題点の解決を図ろうと考え、共同研究の新たな課題を「確かな学力を身に付けさせる学習指導の在り方ー学ぶ楽しさを実感できる授業への改善を通してー」とした。これを基本として、本校社会科では研究の方向性を考え、研究主題を設定することにした。

### 2 本校社会科の研究の経緯から

本校社会科では、昨年度まで4年計画で「生きる力の育成に関連した社会科学習の在り方」をテーマとして研究を行ってきた。この研究では、課題学習の一連の流れを確立し、生徒一人一人に学習方法を身に付けさせることや、思考力、判断力をともなう学習活動を工夫することで、自ら学び、考える力を育成することをねらいとした。そして、内容知が中心であると考えられがちであった社会科の基礎・基本を「見方や考え方」「学び方や調べ方」など方法知も含んだものへと見直したり、課題学習を系統的に年間指導計画に位置付け、実践を通してその有効性の検証を行ったりしてきた。実践を積み重ね、課題設定の方法や追究方法、発表の技能などを体得する事に関しては一定の成果をあげることができた。しかし、生徒の実態調査をもとに一人一人の学習活動を検証してみると、設定した課

題に対する関心や追究の意欲の点で個人差があり、成果があがった生徒が多かった反面、満足感、成就感が十分に得られない生徒も存在した。そこで本研究では、これまでの基本的な学習方法は踏襲しながら、今まであまり強調されてはいなかった学習意欲の喚起に視点を当て、「学ぼうとする力」を育むことによって、より「確かな学力」を身に付けることができるような授業に改善していくことを研究のねらいとした。「学ぼうとする力」は、それ自体を単独で育成するものではなく、学習内容・方法を伴って高めていくものであることは言うまでもない。そのため、「学ぼうとする力」「学ぶ力」「学んだ力」が相互に関連し、スパイラルに高まっていくような授業改善を進めていくことで、ねらいに迫ろうと考えた。

### 3 「学ぼうとする力」と社会科を学ぶ楽しさ

「学ぼうとする力」を高める上で「学ぶ楽しさ」は特に重要であると考えられる。これまでの課題学習では、課題設定の場面で特に個人の興味・関心を重視することで、「学ぼうとする力」を高めようとしてきたが、最初の興味・関心が薄れていくケースが見られた。そこで、学ぶ楽しさを実感できるように授業を改善することで、「学ぼうとする力」を高め、学習のねらいをより確かに達成できるのではないかと考えた。そのためには、関心・意欲が高まる教材の開発、知的好奇心を発揮して取り組める思考力・判断力をともなった学習方法の工夫などが考えられる。また、生徒が学習した内容、方法を他の単元の学習で活用できるような場を設定したり、生活の中で社会的事象に出会った場合に、その理解や分析に生きることに気付かせたりすることなども有効であろう。このように、社会科を学ぶ楽しさに着目し、それを実感させる学習内容、学習方法を工夫することで「学ぼうとする力」を高め、「確かな学力」の定着が図れると考えた。

以上のことから標記の研究テーマを設定し、3年計画で研究を進めていくことにした。

## 2 研究計画

### 1 研究1年次（平成14年度） 1／3

- (1) 社会科を学ぶ楽しさの分析
- (2) 授業改善の手だての検討、これらによる授業実践および評価
- (3) 研究の評価方法についての検討

### 2 研究2年次（平成15年度） 2／3

- (1) 授業実践および評価の継続
- (2) 授業実践の反省、他教科の研究を反映させた社会科を学ぶ楽しさの修正・改善
- (3) 社会科を学ぶ楽しさと、「意欲・態度」、「確かな学力」との関わりの検討

### 3 研究3年次（平成16年度） 3／3

- (1) 2年次の継続研究（授業実践および評価の継続）
- (2) 研究のまとめ

### 3 社会科を学ぶ楽しさについて

本研究を始めるにあたって、まず、社会科を学ぶ楽しさについて検討した。我々が考えている社会科を学ぶ楽しさが一般性を持っているかどうか、保護者・生徒へのアンケート調査、授業実践からとらえ直した。

#### 1 保護者へのアンケートから

まず社会科を学習してきた保護者がどのように感じているのかについて、アンケート調査を行った。社会科の学習は、大学を含めた学校教育の中で扱われる学問を学ぶという側面以外に、社会で生きていく中で生きて働く学習となる役割も持ち合わせていると考える。そこで、2年生の生徒に質問紙を配布し、「社会科を学ぶ楽しさとはどのようなことか」について、家族に聞き取り調査を行わせた。その中からいくつか典型的なものを以下に示す。

- 例えば、旅行に行って旅先で教科書や参考書に出ていた写真の実物を見たとき（寺や神社、遺跡など）感動するし、時代背景が分かっていると、より興味深く見学できるし、ガイドさんの話も理解しやすい。私は、時刻表や地図を開くのが好きなので、縮尺などの知識があればそれらの本の中で旅ができる。テレビのニュース番組を見ていて、難しい言葉“比例代表”とか“ラムサール条約”などが出てきたとき、勉強していれば理解できてニュースも楽しく聞けるし、新聞も読める。（母）
- 学んだことがテレビや新聞でみられ、身近だから。クイズ番組などが楽しめる。（母）
- 新たな発見があったり、人間ドラマのようなものを感じたとき（父）

こうした保護者のアンケートから、社会科の楽しさの中には社会のできごとや動きに興味・関心を持った際に、それがわかる、いわば教養を持つ、高めるという意味での楽しさがあると考えられる。また、旅行、テレビドラマの視聴といった、趣味・娯楽にのぞむ際の手助けとなる予備知識や基礎となる知識を培ったという役割を持っていると考えられる。そして、これらの旅行、テレビ視聴などの背景には知的好奇心が内在すると考えた。

#### 2 生徒へのアンケートから

公民的分野の学習を終えた3年生に「社会科を学ぶ楽しさとは何か」と質問してみた。いくつか紹介し、考察してみたい。

- 歴史を学ぶことで歴史上の人物の特徴をとらえることができ、地理を学ぶことで世界の人々の暮らしを知ることができておもしろい。
- 自分の家の周りや地域を調べたりするので関心が持てるようになる。日本や世界の様子や暮らし、食生活などを調べたりするのがおもしろい。
- 個人的に好きな単元（遺跡など）について学べて楽しい。
- 社会の経済上のことや状況などの見方がわかり、自分の視野が広がる場所。

この結果から、生徒は知識・理解の拡充がはかられるところに社会科を学ぶ楽しさがあると考えていることがわかる。中には、テストで点数をとれるのが楽しいというものもあったが、単なる知識だけでなく、その背景にあるものごとやそれらの関わり、特色などへ深化していくことについても楽しさを感じているといえよう。また、最初から自分が好きな、興味・関心を既に持っていることについて学習する場合にも楽しさを感じる生徒がみられる。このように考えると、生徒は、社会科を学ぶ楽しさを、知識の拡充や知的好奇心の充足にあると感じていることがわかる。

### 3 実践から ー地域の結び付きから見た日本 事例地域「東北地方」を題材としてー

#### (1) 小単元の指導計画

地理を学ぶ楽しさを実感させるための指導の工夫を取り入れた小単元の指導計画を以下に示す。

#### 小単元「東北地方」の指導計画

5時間扱い（略案）

時	学 習 内 容 ・ 活 動	・指導上の留意点 ○指導の工夫
1	「東北地方では近年どのような変化が見られるだろう」 ・高速交通網を白地図に示し、その影響を考える。	・東北、秋田、山形新幹線、東北自動車道、各空港の位置を記入させ、時間距離の短縮により、どんな変化が起こるか予想させる。
2 3	「課題を追究し、レポートにまとめよう」 ・選択する課題 祭りと観光開発 伝統工業 工業と都市の発達 さかんな稲作 さかんな果樹栽培	・個別に追究させる5つの課題を5人グループの中で個人が選択し、追究する。 ・資料は教師側でも準備しておく。 ○ジグソー学習 ○追究の視点を示したワークシート
4	「追究結果を発表し、東北地方のこれからを考えよう」 ・グループ内で追究結果を発表する。 ・東北地方において今後重要だと思われる事項を考え、発表する。	○レポート作成・発表の工夫 分布の表現 事実の説明とその成因を明確に分ける ○KJ法の活用 各グループから出た項目を7つにまとめる。
5	「東北地方のこれから」 ・グループごとに前時にだされた7つの項目に順位をつけ、その理由を考える。	○ランク付け学習 生徒の発言を聞き、根拠が明確ならば順位を適宜変動させる。

・一つのグループの順位をもとに、全体で意見を述べあい、最終的な順位を決定する。

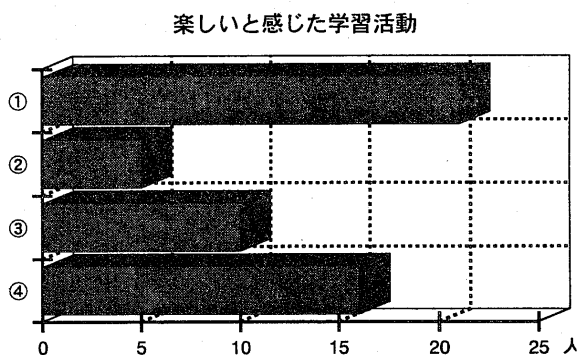
※ 最終的に順位は決定するが、順位そのものよりも思考の過程を重視し、発言の根拠の妥当性を問題にする。

### (3) 事後アンケートの結果から

東北地方の学習を次の①～④の学習活動に分け、生徒にどの場面で楽しさや充実感を感じたかを自由に選択させ、その理由を記述させた。(複数回答可のため、合計は人数と一致せず。)

アンケート調査の結果(第2学年から1学級抽出 回答数37人)

- ① 各自で選択した課題についてのレポート作成 (21人・57%)
- ② 自分で調べたことのグループ内での発表 (5人・14%)
- ③ グループ内でのランキングの決定 (10人・27%)
- ④ 学級全体でのランキングを動かす討論 (16人・43%)



この結果から、個人でのレポート作成、学級全体での討論に楽しさを感じている様子が見えてくる。この2点に絞り、生徒が具体的にどのような理由で楽しさを感じていたのかを自由記述から拾い出してみた。

#### 【レポート作成について】

- ・自分の関心のある分野を選ぶことができたから。
- ・教科書にはない資料を使って、一つのことをくわしく調べられたことが楽しかった。
- ・自分の課題を地図にまとめるのが楽しかった。
- ・資料が豊富だったので、調べていくのが楽しかった。
- ・知らない祭りのことがよくわかったことがよかった。
- ・自分で調べ、まとめるのが好きだから。
- ・友だちに説明するので、きちんとやらなければならなかったのも、資料をよく読み、わかりやすく完成できた。 など

#### 【学級全体でのランキングを動かす討論について】

- ・互いにいろいろな意見を出し合ってそれを一つにまとめていくのがおもしろい。
- ・意見を出し合って討論したときに、こういう意見もあるのかと気付かされたりするのが楽しかった。
- ・ランキングをつけていくときに、たくさんの理由が浮かんできたので、東北地方の授業に充実感を感じた。
- ・自分と他の考えが違っていたとき、相手を納得させたり、自分が納得させられたりしたことに充実感が持てた。
- ・点数は悪かったが、自分たちのランキングに近づけようと頑張れたから。
- ・「いかにして自分の意見を他の人にわかってもらえるか」について必死に考えたり、いろいろな地理的条件を考えながら発表することが印象に残ってよかった。
- ・自分の発言した事がとりあえず通ったから。
- ・聞いていておもしろかったし、「なるほど」と思えることや「ほう」と感心できることもあったから。      など

これまでの学習の積み重ねもあって、自分で課題を追究する活動については意欲的な生徒が多い。その際に十分な資料に基づいて一つのことを深く調べる過程や、結果として新しい知識が増えることに楽しさや充実感を感じていたようである。人に説明しなければならぬという外的な要因も、課題学習に対する意欲付けの一つになっていた。

また討論の学習では、生徒は自分の意見が認められること、他との関わりの中で自分の考えを深めていくことに楽しさや充実感を感じている。積極的に発言できなかった生徒においても、他の発言の中に新たな視点や驚きを見いだし、楽しく学習が成立していた点を読み取ることができる。

#### 4 本校社会科の考え方

以上の調査、分析をもとに、社会科を学ぶ楽しさを本校なりに以下のように分類してみた。

##### ○時系列でみた場合

導入 展開 終末 授業直後 学習後の生活場面

授業に対して興味深くのぞめる 授業中の活動がおもしろい

授業の意味・意図がわかる 時中をふりかえってみるとおもしろかった

(充実していた) 授業で扱ったために、社会的事象がおもしろく見えた

##### ○題材・教材でみた場合

興味深い(ニュース、新聞、テレビ番組、小説、旅行など)

具体的にイメージしやすい(自分の生活場面と関わりの深いできごと、趣味など)

○学習活動でみた場合

ゲーム的なもの（例 シミュレーション、パズル、クイズ）  
話し合い（例 ディベート、ランキング、小グループ、パネルディスカッション）  
表現活動（例 プレゼンテーション、ロールプレイ、報告・発表会）  
調査活動（例 実地調査、インタビュー、文献、インターネット）

○学習者からみた場合

自己の考えを深める ねりあう 議論する 新たなものをつくりだす  
みとめられる 仮説を立て証明する わかる（知識がふえる、理解がすすむ）  
競い合う

このような分類を通して、社会科を学ぶ楽しさについて以下のような仮説を立てた。

(1) 社会科を学ぶ楽しさはいくつかの段階に分けて考えられるのではないか

上記のように分類してみたが、社会科を学ぶ楽しさはここにあげられているものすべてというわけではないだろう。むしろあらゆる学習活動の場面で、あらゆる題材で見いだすことができるのではないかと考える。ここで実際の授業について考えてみると、授業のはじめや導入場面などで教師がする話や学習場面ででてくるエピソードなども楽しさの一つであろう。学習中も単に文献や資料で調べることが楽しいこともあるだろうし、課題解決のために悩み、試行錯誤する過程に楽しさを見いだすこともあるだろう。また、授業の終末で、本時やその単元の学習に充足感が得られたとき、あるいは文字通りわかったときなども楽しいだろうし、一方で腑に落ちない、納得できないといった疑問を時後に追究し続けることも楽しさの一つなのではないだろうか。このようにそれぞれの学習場面や学習の深まり・進度によって社会科を学ぶ楽しさにはいくつかの段階があるのではないかと考えた。

(2) 社会科の学ぶ楽しさは、ゆさぶりによってもたらされるのではないか

(1) で、社会科の学ぶ楽しさは様々であり、段階があるのではないかと考えた。ところで、これらをもたらすにはどのような方策が考えられるだろうか。本校社会科では、その方策として「ゆさぶり」を考えた。「ゆさぶり」は、複数の相容れない思考基準を提示されたり、気付いたりすることでもたらされる。複数の思考基準を統合したり、一般化しようとする知的好奇心や探究衝動を駆り立てることが、社会科を学ぶ楽しさをもたらすと考える。

学習過程で考えると、生徒の既存の生活体験や学習知、あるいは導入段階で確認された一般的な事柄についてゆさぶりをかける。学習の展開、あるいは調べたりまとめたりする活動でゆさぶられたものが落ち着いてくる、あるいはさらにゆさぶりが大きくなったり、

あらたなゆさぶりが生まれてくる。授業の終末場面でも同様のことが考えられる。また、「ゆさぶり」は、生徒の既存の価値観を高めたり、広げたりする学習においても有効であろう。教師が意図的にゆさぶる場合も考えられるし、あらかじめ生徒同士がゆさぶりあう場面をもうけることも考えられる。

#### 4 授業改善の手だて

本校社会科では、これまでの研究実践をふまえて課題学習を基本としつつ、次のように授業改善の視点を定め、改善の手だてを考えた。

##### 1 授業改善の視点

###### (1) 導入時の工夫

従来からいわれていることであるが、生徒の学習意欲を喚起するため、これまで以上に授業の導入に工夫する。とくに課題学習では追究意欲を持続させるために課題設定時に工夫する。具体的には(2)の視点を踏まえた教材等を準備する。

###### (2) 生徒の既存の知識、価値観へのゆさぶり

「おやっ?」「どうして?」と思わせる教材を提示する。それによって生徒は既存の知識や価値観に疑問を抱き、再び自己の知識や価値観を安定したものとするために、自分の中に生まれた疑問を解消しようと主体的に学習に取り組むと考える。

###### (3) 生徒にとって魅力ある学習活動の展開

本校生徒の実態調査から、生徒は調べ学習やゲーム性を取り入れた活動を好んでいることがわかった。このことから、以下のような学習活動を授業に取り入れていきたいと考えている。

- ・ シミュレーション
- ・ ロールプレイング
- ・ 調査活動（実地調査、インタビュー、アンケート、文献やインターネットを利用した調べ学習）
- ・ ディベート、ランキング等を含む討論活動
- ・ 発表活動（教育機器等を積極的に活用して）

なお、これらの活動を取り入れるにあたっては、昨年度までの研究成果から、問題解決の技能（「学ぶ力」）の習得を計画的に図り、「総合的な学習の時間」等との連携も考慮し、適切に年間指導計画に位置付けていく。さらに、生徒どうしで考えを練り上げたり、作品を完成させる活動を重視する。

###### (4) 生徒にとって魅力ある教材の活用

生徒が、既に獲得した知識等をゆさぶられることで知的好奇心を刺激され、学習意欲（「学ぼうとする力」）を高めるのであれば、教師は、まず生徒の既存の知識や価値観を把握し、疑問を抱かせるような教材を提示することが望ましいと考える。また、生徒がす



でに興味・関心を持っている学習対象を深化・拡充するような授業に楽しさを感じているのであれば、生徒のレディネスを調査した上でそれを深め、広げる教材を準備することが望ましいと考える。さらに、探し出すのが難しいが、生徒が日常生活の中で「解決したい」と切実に感じている問題を学習内容とすることは、より一層社会科の授業を生き生きとしたものとし、生徒に学ぶ楽しさを実感させるものと考ええる。

## 2 授業改善の手だて

- ① 小単元、または一単位時間のねらいに適合するような学ぶ楽しさを実感させる学習内容・活動を吟味する。
- ② ①で考えた学習内容・活動を小単元、または一単位時間の指導計画に位置付け、授業を行う。
- ③ 授業評価を行い、必要に応じて実践した授業を修正・改善する。
- ④ 実践した授業と同様の学習活動を位置付けている小単元、授業を修正・改善する。

## 5 今後の研究

### 1 授業実践

授業の立案段階において、次の2点について考えていきたい。

- ・ 授業改善の視点は妥当か。他に付け加えるべき視点はないか。
- ・ 授業改善の視点に基づいて新たな教材を開発していく。

### 2 研究評価の方法

研究の評価については課題が多く残されている。主なものは以下のとおりである。

- ・ 学ぶ楽しさを生徒が実感したことをどのように把握するのか。
- ・ 学ぶ楽しさと「確かな学力」の習得の関連をどう評価するか。

これらの研究評価に関する課題を解決していくことも今後の研究内容となる。現在、以下のように考えている。

『授業改善が有効に働き、生徒が「学ぶ楽しさ」を実感できたか』については、生徒が学ぶ楽しさを実感する場合、授業の魅力以外にも多くの要因が介在する（例えばテレビ番組等であらかじめ情報を持っていた学習内容の場合、学ぶ楽しさは増大するのではないだろうか）。したがって、授業改善と学ぶ楽しさの実感を直結させることは難しい。しかし、自己評価を実施して、学級内の多くの生徒が学ぶ楽しさを実感したという実態がとらえられれば、授業改善が有効にはたらいたといってよいのではないだろうか。

『学ぶ楽しさを実感した生徒は、「確かな学力」も向上したか』については、「学ぶ楽しさ」を実感できた生徒が多く見られた小単元での、評価基準「十分に満足できる」「お

おむね満足できる」に到達した生徒数を指標とすることが考えられる。

また、生徒全員に対する評価を実施することはもちろん、数名の生徒をサンプリングし、彼らの学習活動や作品等の記録からより丹念に授業評価をしていきたい。具体的には、生徒の見とりを中心に、発言や作品の分析から生徒の思考過程に迫ることで、学ぶ楽しさが「確かな学力」の定着に有効にはたらいているかどうか検討したい。

いずれにしても、一つの方法では評価が困難であるため、複数の方法を組み合わせて授業を評価していきたい。

学ぶ楽しさ、授業改善の手だて、研究評価の方法とも、社会科の独自性を考慮しつつ、他教科の研究成果を参考にしたり、他教科と連携したりしながら研究を進めていきたい。

#### 【参考文献】

- ・ A. ケストラー 『ホロン革命』 (1983) 工作舎
- ・ 岩田一彦 『社会科固有の授業理論 30 の提言』 (2001) 明治図書
- ・ 宇都宮大学教育学部附属中学校 「宇大附属中研究論集 第 50 集」 (2001)
- ・ 町田 貞・篠原昭雄 編『社会科地理教育講座 1 地理教育の理論』(1984) 明治図書
- ・ 文部科学省 「中学校学習指導要領解説－社会－」